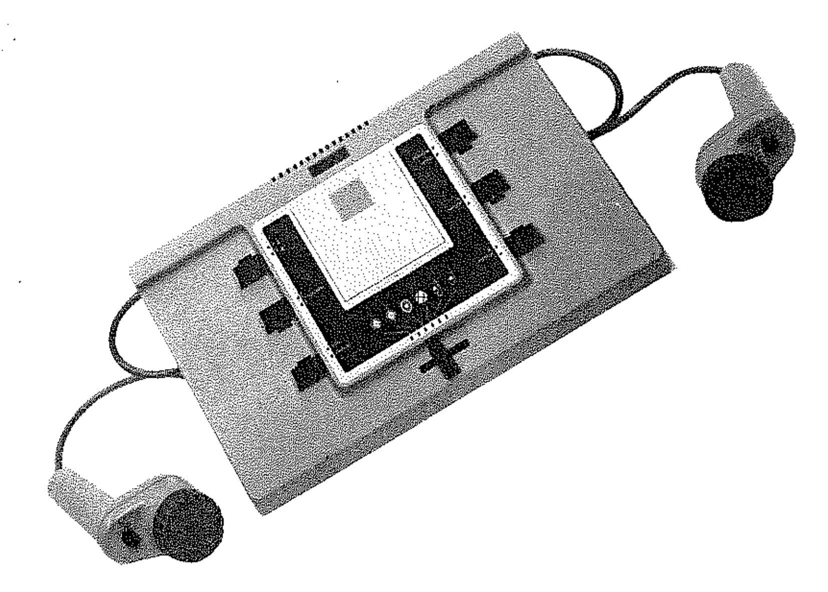
Mode d'emploi

VIDEOJEU



N 20

PHILIPS

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
au Capital de 120 millions de Francs
RC. PARIS B 622 051 738
SIEGE SOCIAL :
50, avenue Montaigne - 75388 PARIS CEDEX 08

GENERALITES

Le VIDEOJEU N 20 PHILIPS transforme votre écran de télévision en court de tennis, terrain de football, fronton de pelote basque ou mur d'exercice, ultérieurement en stand de tir.

Différents réglages augmentent la difficulté des jeux permettant ainsi aux joueurs de perfectionner leur précision et leurs réflexes.

Pour utiliser le VIDEOJEU N 20 PHILIPS, il suffit de le raccorder à la prise antenne du téléviseur.

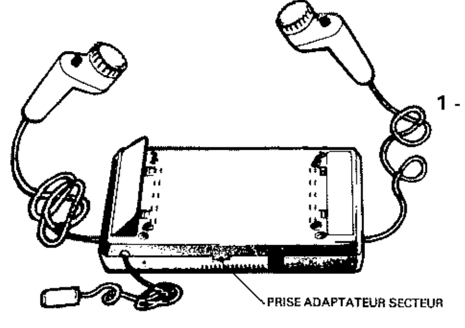
Un haut parleur émet trois tonalités différentes pour indiquer un rebond sur le mur, un renvoi par un joueur, ou la marque d'un point.

TABLE DES MATIÈRES

PAGES

Les caractéristiques des appareils, des équipements ou accesoires figurant dans ce document sont données à titre indicatif et sont susceptibles de modifications.

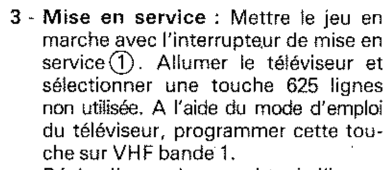
INSTALLATION



1 - **Piles.** Pour mettre les piles, retourner le jeu et ouvrir les deux trappes situées de chaque côté du fond. Mettre trois piles R 14 dans chaque compartiment, dans le sens indiqué au fond du compartiment.

REMARQUE : la prise "Jack" située au dos du jeu permet de brancher un adaptateur secteur référence PHILIPS : N 6502, 9 volts. Les piles sont alors déconnectées automatiquement.

2 - **Branchement sur le téléviseur**
Débrancher l'arrivée d'antenne de la prise VHF du téléviseur (fiche orange sur TV PHILIPS). Raccorder à sa place le cordon de liaison du jeu.



MARCHE
ARRET
①

3 - **Mise en service** : Mettre le jeu en marche avec l'interrupteur de mise en service①. Allumer le téléviseur et sélectionner une touche 625 lignes non utilisée. A l'aide du mode d'emploi du téléviseur, programmer cette touche sur VHF bande 1.
Régler l'accord pour obtenir l'image émise par le jeu sur le canal F4.
Mettre le score à 0 par le bouton rouge de la poignée de commande gauche.

F2
F4
⑦

REMARQUE : si un émetteur diffuse déjà sur le canal F4, placer le commutateur⑦sur F2, puis rechercher l'accord pour obtenir l'image émise par le jeu.

IMPORTANT : pour éviter le marquage du tube du téléviseur, régler la lumière et le contraste de façon à ne pas avoir une image trop brillante.

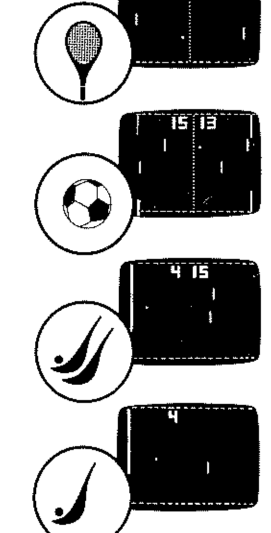
UTILISATION

1 - **Principe** : Le principe commun aux quatre jeux est que chaque joueur renvoie la balle soit à son adversaire, soit au mur (exercice). Le déplacement vertical d'un joueur est obtenu en faisant tourner le bouton situé dans la poignée de commande de correspondante.

Score : si un joueur manque la balle, son adversaire marque un point. Les points sont affichés sur l'écran du téléviseur, et la partie est gagnée par le premier joueur qui totalise 15 points. Dans ce cas, les joueurs deviennent inactifs : la balle les traverse. Pour entamer une nouvelle partie, remettre le score à zéro par le bouton rouge situé sur la poignée de commande gauche.

Service : Le service s'effectue sur le joueur qui a perdu le point. La position "auto" du commutateur⑤assure un service automatique une seconde environ après la marque d'un point. La position "manuel" de ce commutateur permet d'effectuer le service de la balle en appuyant sur le bouton noir situé sur la poignée de commande droite.

2 - **Choix du jeu** : L'interrupteur de mise en service①étant sur "marche", choisir, avec le sélecteur de jeu④un des jeux décrits ci-dessous, puis appuyer sur le bouton de remise à zéro du score.



TENNIS — 2 JOUEURS : Si la balle est manquée par un joueur, son adversaire marque un point.

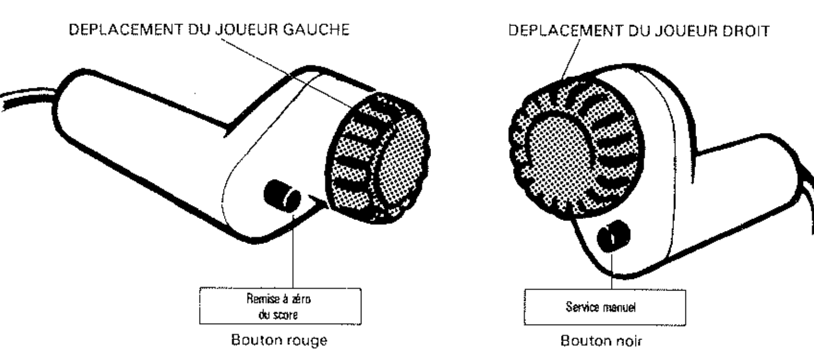
FOOTBALL — 2 JOUEURS :
Chaque joueur possède un gardien de but et un avant placés sur la même ligne horizontale actionnés simultanément. Le point est marqué quand la balle passe dans le but.

PELOTE BASQUE — 2 JOUEURS :
Les deux joueurs font face au fronton et doivent alternativement renvoyer la balle sur le fronton.

EXERCICE — 1 JOUEUR : Le joueur s'entraine au mur. Il est actionné par la poignée de commande droite. Il est conseillé de mettre le commutateur ⑤ sur la position "manuel".

Pour varier le jeu, augmenter l'angle de rebond de la balle (commutateur②) la vitesse de la balle (commutateur③), ou diminuer la taille des joueurs (commutateur⑥).

Cordon de liaison au téléviseur
Prise adaptateur secteur
Prise pistolet
7 Changement de canal d'émission
6 Dimension des joueurs
5 Mode de service
4 Sélecteur de jeux
1 Interrupteur de mise en service
2 Angle de rebond de la balle
3 Vitesse de la balle
F2
F4
M
A
auto
manuel



ENTRETIEN

Pour éviter la consommation des piles, éteindre le jeu après usage (interrupteur de mise en service sur "arrêt"). Un jeu de piles permet environ 20 heures de fonctionnement.

Quand les piles commencent à être usées, l'image du jeu sur le téléviseur devient instable.

Ne pas laisser le jeu exposé au soleil, et ne pas le poser sur le téléviseur : la chaleur nuirait à son bon fonctionnement.

OPTIONS

Pistolet: Le VIDEOJEU N 20 PHILIPS est prévu pour recevoir un pistolet qui sera disponible ultérieurement.
En le raccordant à la prise 5 broches située à l'arrière du jeu, il sera possible de sélectionner:

1 - ⊕ tir au pigeon : la cible traverse l'écran de gauche à droite.

2 - ⊕ tir de cible : la cible se déplace dans les limites de l'écran.

Adaptateur secteur : Branché sur la prise située à l'arrière du jeu, l'adaptateur secteur référence PHILIPS N 6502, 9 volts, évite la consommation des piles, qui ne sont plus nécessaires.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Nombre de jeux .... 4 (+2, en option ultérieure)

Alimentation .... 6 piles type R14, ou adaptateur secteur, en option.

Canal d'émission .... VHF, bande 1, canal 2 ou canal 4.

Puissance d'émission .... 1 mV sur 75 Ω

CERTIFICAT DE GARANTIE

Le bon fonctionnement de cet appareil est garanti par PHILIPS dans les conditions suivantes.

DURÉE

La garantie est assurée à compter de la date d'achat pendant un an.

ETENDUE

La garantie donne droit à l'échange gratuit des pièces défectueuses. Elle ne couvre pas les détériorations qui proviendraient du non respect des prescriptions d'utilisation ou d'une cause étrangère à l'appareil.

Pendant la période de garantie ci-dessus définie, le distributeur vendeur, selon les conditions de la vente effectuée pourra prendre en charge la main-d'œuvre ainsi que les frais de déplacement et de transport.

Le distributeur-vendeur pourra proposer à cet effet un contrat de Service Après Vente.

Aucune indemnité ne sera accordée pour privation de jouissance.

REPARATIONS

Pour toutes réparations pendant la durée de la garantie, l'utilisateur doit s'adresser au revendeur qui a effectué la vente.

VALIDITÉ DU CERTIFICAT

Le bénéfice de la garantie ne sera accordé que sur présentation de ce certificat et avec justification de la date d'achat.

En cas de difficulté sur l'exécution de cette garantie, nous conseillons à l'utilisateur de s'adresser à l'une des succursales PHILIPS suivantes.

BORDEAUX	16,cours du Général de Gaulle à Gradignan	Tél. 15 56 89 00 20
CLERMONT	12, rue Diomède - B.P. 77	Tél. 15 73 37 20 51
LILLE	47, rue Barthélémy Delespaul	Tél. 16 20 51 92 54
LYON	25, avenue des Sources (9e)	Tél. 15 78 35 70 00
MARSEILLE	101, avenue du Prado	Tél. 15 91 79 90 11
NANCY	3, place Godefroy de Bouillon	Tél. 15 28 53 85 03
NANTES	Z.I. rue du Danemark. Carquefou	Tél. 15 40 49 11 27
PARIS	2, cité Paradis - 10e	Tél. 523 52 52
ROUEN	boul. Ind. 76 Sotteville-les-Rouen Cédex 3209 - 76 Rouen Gare	Tél. 16 35 72 30 78
STRASBOURG	6, rue de Niederbronn	Tél. 16 88 36 18 61
TOULOUSE	25, boul. Silvio-Trentin	Tél. 16 61 47 75 52
TOURS	Z.I. 9-11-13, rue du Luxembourg	Tél. 15 47 54 10 51

VIDEOJEU	
TYPE	N 20
N° DE SERIE	014537

A REMPLIR PAR LE REVENDEUR	
Vendu et garanti par : J. PHILIPPE Télévision, Radio, Disques 6, Rue Maurepas 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. 967.06.32	
Date de la vente	21 SEP. 197[illegible]

3111 106 14450